

Zlecenie projektowe

3@KASK

16 czerwca 2009

Symbol projektu: 3@KASK	Opiekun projektu: mgr inż. Tomasz Boiński
Nazwa Projektu: Wizualizacja grafów za pomocą biblioteki Prefuse	

Nazwa Dokumentu: Zlecenie projektowe	Nr wersji: 0.2
Odpowiedzialny za dokument: Piotr Kunowski	Data pierwszego sporządzenia: 30 marca 2009
Przeznaczenie: Wewnętrzne	Data ostatniej aktualizacji: 16 czerwca 2009

Historia dokumentu

Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział/strona	Autor modyfikacji	Data
1	Stworzenie dokumentu	wszystkie	Grupa projektowa	30.03.09
2	Dodanie forumułki o RUP	4	Anna Jaworska	15.04.09

Spis treści

1	Cele i opis projektu	3
2	Zlecniodawca	3
3	Zleceniobiorca	3
4	Zakres prac	3

1 Cele i opis projektu

Celem projektu jest utworzenie biblioteki umożliwiającej wizualizację ontologii zapisanych w OWL API. Do tego celu należy wykorzystać język Java oraz bibliotekę Prefuse. Szczególny nacisk w projekcie należy położyć na:

- Wizualizację elementów niejawnych (np. klasy anonimowe wyrażone poprzez unie, przecięcie itp. oraz dziedziczenie po tych klasach, łączenie wielu odwzorowań niejawnych)
- Wizualizację powiązań między klasami oraz innymi elementami grafu
- Udokumentowanie stworzonej biblioteki za pomocą JavaDoc
- Zapewnienie możliwości integracji uzyskanej biblioteki z istniejącą aplikacją OCS

2 Zleceniodawca

mgr inż. Tomasz Boiński, Katedra Architektury Systemów Komputerowych, Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki, Politechnika Gdańska.

3 Zleceniobiorca

Studenci wydziału Elektorniki, Telekomunikacji i Informatyki, Katedry Architektury Systemów Komputerowych.

Imię i nazwisko	Rola	E-mail	Telefon
Piotr Kunowski	Kierownik projektu	p.kunos@gmail.com	781-765-187
Anna Jaworska	Członek zespołu	valanthe86@gmail.com	666-089-481
Radosław Kleczkowski	Członek zespołu	radoslaw1201@gmail.com	brak
Piotr Orłowski	Członek zespołu	cmsptcp@gmail.com	brak

4 Zakres prac

Pierwszy etap projektu

1. Studium wykonalności - stworzenie następujących dokumentów:

- Zlecenie projektowe
- Harmonogram
- Słownik
- Studium wykonalności

2. Analiza wymagań - stworzenie następujących dokumentów:

- Specyfikacja wymagań
- Specyfikacja przypadków użycia

3. Analiza obiektowa - stworzenie następujących dokumentów:

- Model klas
- Model dynamiki
- Specyfikacja przypadków testowych

4. Prototyp - stworzenie kodu i dokumentów:

- Prototyp klas
- Opis prototypu

5. Odbiór projektu - stworzenie następujących dokumentów:

- Plakat
- Prezentacja

Drugi etap projektu

Z uwagi na przyjętą metodykę wytwarzania oprogramowania (RUP) ta część dokumentu zostanie rozwinięta później.